



Gymnasium Ottersberg

Medienbildungskonzept

Stand März 2023

1. Ziele des Medienbildungskonzeptes

Medienbildung gehört schon seit einigen Jahren zu den selbstverständlichen Aufgaben der Schulen und insbesondere der Gymnasien, weil multimediale, datenverarbeitende Geräte den Alltag ebenso wie die Studien-, Wissenschafts- und Arbeitswelt mit deutlich zunehmender Tendenz prägen. Dass Schüler*innen am Ende ihrer Schulzeit die Grundlagen der PC-Bedienung und Standardprogramme der Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentation beherrschen müssen, ist klar. Zudem wird immer deutlicher, dass auch der Umgang mit neueren mobilen Varianten des PC, wie Smartphones und Tablet-Computern dazugehört. Aktuell wird an vielen Schulen auf unterschiedliche Weise ausgelotet, wie diese jüngste Neuerung für den Unterricht sinnvoll nutzbar gemacht werden kann.

Grundlagen der hier dargelegten schulinternen Planungen des Gymnasiums Ottersberg im Bereich Medienbildung bilden das im Jahr 2012 von der niedersächsischen Landesregierung beschlossene Konzept „Medienkompetenz in Niedersachsen-Meilensteine zum Ziel“¹ und dessen überarbeitete Fassung aus dem Jahr 2016 „Medienkompetenz in Niedersachsen-Ziellinie 2020“². In diesen Konzepten sind alle Maßnahmen und Ziele aufgeführt, dass sich das Land bezüglich des Themas Medienbildung bis zum Jahr 2020 vorgenommen hat. Es finden sich dort konkrete Schritte für alle Bildungsbereiche. So ist gewährleistet, dass Schüler*innen umfassend für einen kompetenten Umgang mit den digitalen Medien geschult werden. Medienkompetenz soll laut des niedersächsischen Landeskonzepes fest in den Lehrplänen aller Fächer – sowohl im Bereich der Sekundarstufe I als auch der Sekundarstufe II – verankert werden.

Die Schulen werden dabei durch den Orientierungsrahmen Medienbildung an den allgemeinbildenden Schulen³ darin unterstützt, kompetenzorientierte Medienbildung sukzessive in die Unterrichtsfächer zu implementieren und eigene Medienkonzepte zu erarbeiten. Des Weiteren hat das Land Niedersachsen mehrere Referenzprojekte ins Leben gerufen, mit der die digitale Bildung in Schule zusätzlich vorangetrieben werden soll.

Wir am Gymnasium Ottersberg stehen vor der Frage, wie schulische Strukturen geschaffen werden können, die sicherstellen, dass die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der Medien tatsächlich in verlässlicher Qualität erworben werden. Um den Erwartungen und Ansprüchen gerecht werden zu können, sollten diese auf möglichst viele Fächer und Jahrgänge verteilt werden. Hier spielt jedoch nicht nur der Erwerb der Kenntnisse und Fähigkeiten eine Rolle. Der Prozess der Digitalisierung birgt auch Gefahren. Die Durchdringung unserer Lebenswelt mit Medien und die damit verbundene Entwicklung von Gesellschaft ist derzeit geprägt durch mobile und digitale Vernetzungsmöglichkeiten. Sie stellt einen Metaprozess des kulturellen bzw. sozialen Wandels dar. Wir treffen immer häufiger auf Werbung, die zu unseren Interessen passt. Informatiksysteme mit medialer Mensch-Maschine-Schnittstelle übernehmen heute bereits Steuerungs- und Regelungsaufgaben, sammeln eigenständig Informationen, tauschen sie aus und machen uns

¹ Presse- und Informationsstelle der Niedersächsischen Landesregierung (Hg.): Medienkompetenz in Niedersachsen – Meilensteine zum Ziel, Hannover 2012.

² Presse- und Informationsstelle der Niedersächsischen Landesregierung (Hg.): Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020, Hannover 2016.

³ Niedersächsisches Kultusministerium (Hg.): Orientierungsrahmen Medienbildung in den allgemein bildenden Schulen.

entsprechende Angebote. Damit verknüpft ist auch die Frage des Datenschutzes und der Datensicherheit. Um selbstbestimmt an der Gesellschaft teilhaben zu können, bedarf es zum einen also eines Medienbewusstseins und zum anderen eines kompetenten Umgangs mit Medien.

Ein Medienbildungskonzept ist ein dynamisches Produkt einer systematischen Schulentwicklung. Dabei kommt es nicht zu einer Ablösung der „alten“ Medien durch „neue“ Medien, sondern die Nutzung „neuer“ und „alter“ Medien ergänzt und durchdringt sich fortlaufend.

Medienbildung besaß Anfang 2008 am Gymnasium Ottersberg eine große Bedeutung. So wurde die noch junge Schule zu Beginn mit Whiteboards ausgestattet, Kreidetafeln und Overheadprojektoren gab es von Beginn an nicht. Jeder Raum verfügte über einen fest installierten Beamer und die Lernsoftware Mimio wurde im Unterricht eingesetzt. In jedem Raum gibt es zudem einen Rechner mit einem Bildschirm, auf dem ebenfalls Programme zur Textverarbeitung, Präsentation und zur Tabellenkalkulation laufen. Das Gymnasium Ottersberg hat „damals“ bewusst die Entscheidung getroffen, auf Open Source Produkte zu setzen, um allen Schüler*innen auch die Nutzung zu Hause zu garantieren. Diese Entscheidungen liegen einige Jahre zurück. Mittlerweile ist ein Computerraum mit festen Rechnern hinzugekommen, über die auch die Microsoft Office Programme laufen. Nun ist es in dem Jahr 2022 an der Zeit, die nächsten Schritte zu gehen und das Gymnasium Ottersberg im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung zukunftsfähig zu machen. Die Corona-Pandemie trug und trägt dazu bei, dass die Digitalisierung vermehrt in den Fokus der Lehrer*innen, Schüler*innen und auch der Elternschaft gerückt ist. Der Lockdown machte Distanzunterricht zwingend erforderlich.

An unserer Schule findet eine gemeinsame und ganzheitliche Bildung und Erziehung durch das Elternhaus und der Schule statt. Diese soll die Freude am Lernen fördern. Darüber hinaus wird das Verantwortungsbewusstsein für die schulische Gemeinschaft gefördert und gepflegt. Gerade der reflektierte Umgang mit digitalen Medien dient dazu, ein kritisches Verantwortungsbewusstsein zu entwickeln und die Heranwachsenden auf die berufliche Lebenswelt vorzubereiten.

Diese Zielformulierungen sind ebenso im Leitbild der Schule verankert.

Der Schwerpunkt des Medienbildungskonzeptes liegt in den Überlegungen zur praktischen Umsetzung an unserer Schule. Dabei werden vorhandene Strukturen genauso berücksichtigt (z.B. Projekte im Bereich „soziales Lernen“, Kommunikationswege, Fortbildungsempfehlungen oder Absprachen für eine verbindliche Umsetzung).

Die Mindmap unter 3.1 zeigt im Überblick die Bereiche, die bei der Vermittlung von Medienkompetenzen bedacht werden.

Berücksichtigt werden unter anderem folgende Bereiche:

- Ausstattung
- Lernen mit Medien
- Fortbildung
- Information/Kommunikation

Diese Bereiche werden im Folgenden erläutert und konkretisiert.

Vorgaben, Evaluation und eine laufende Fortschreibung bilden den Abschluss des Konzeptes.

2. Angestrebte Kompetenzen

Die Stärkung der Medienkompetenz ist das übergeordnete Ziel des Medienbildungskonzeptes am Gymnasium Ottersberg.

Die didaktische Grundlage unserer Überlegungen bildet der „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule“. Dieser strukturiert den Kompetenzerwerb in sechs Bereiche auf drei verschiedene Kompetenzstufen. Damit geht der Orientierungsrahmen weit über den Erwerb von Kompetenzen hinaus, die auf technisches Bedienen und Anwenden reduziert sind. Bei uns orientiert sich der Kompetenzerwerb an den Schuljahrgängen. Eine Konkretisierung, wie diese Ziele an unserer Schule erreicht werden sollen, folgt in Kapitel 3. Die sechs Bereiche des Kompetenzmodells sind im Folgenden noch einmal aufgeführt:

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

- Medienrecherche
- Umgang mit Suchmaschinen
- Datensicherung
- Informationsbeschaffung

2. Kommunizieren und Kooperieren

- Nutzen von Kommunikationsmöglichkeiten
- Verhaltensregeln und Umgangsformen
- Kooperation in verschiedenen digitalen Lernumgebungen
- Austausch von Daten unter Berücksichtigung von bestimmten Angaben

3. Produzieren und Präsentieren

- Einsatz von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten (Text, Bild, Audio, Video etc.)
- Präsentation von Medienprodukten
- Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten

4. Schützen und sicher Agieren

- verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Endgeräten
- Gerätesicherheit
- Auswirkungen auf Natur und Umwelt
- Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch

5. Problemlösen und Handeln

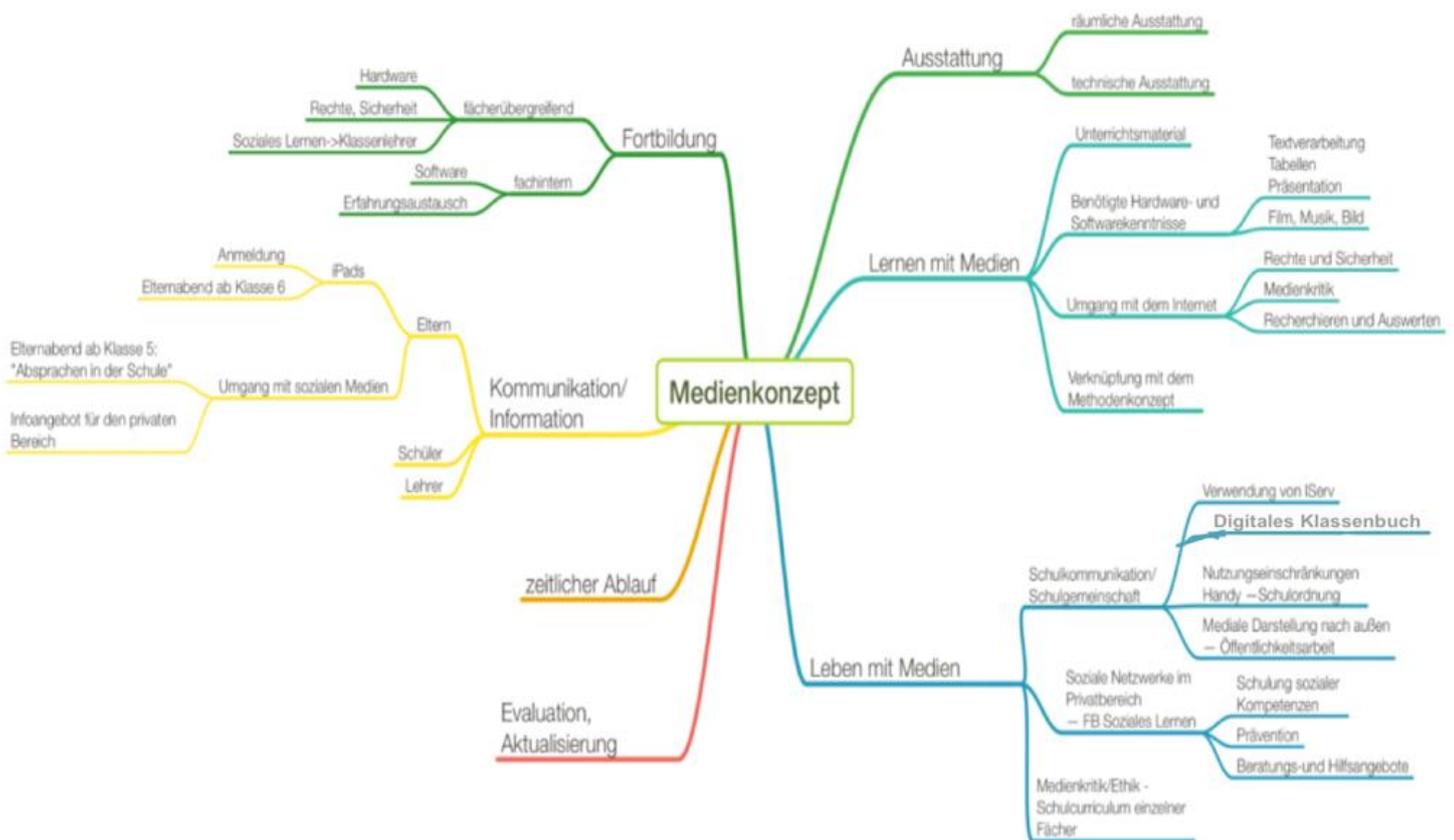
- Anforderungen an digitale Lernumgebungen
- Einsatz von digitalen Werkzeugen
- technische Probleme lösen
- Defizite beim Einsatz digitaler Tools erkennen

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

- Wirkung von Medien auf Handeln, Individuum und Gesellschaft
- Analyse des eigenen Mediengebrauchs
- Beurteilung von digitaler Entwicklung und Technologien

3. Umsetzung am Gymnasium Ottersberg

3.1 Überblick



3.2 Ausstattung

Hardware

Zurzeit verfügt das Gymnasium über einen Computerraum mit festen PC's und einem Whiteboard mit fest installiertem Beamer. Außerdem wurden aus dem Sofortausstattungsprogramm 28 iPads angeschafft, die im Unterricht mit den Schüler*innen genutzt werden.

In jedem Unterrichtsraum gibt es einen PC-Arbeitsplatz für die Lehrkraft. Daran angeschlossen ist ein interaktives Whiteboard inklusive Beamer. Im gesamten Gymnasium gibt es eine strukturierte Netzwerkverkabelung. Es stehen in jedem Unterrichtsraum 4 Datenports zur Verfügung. Die Datenports sind über eine Cat. 6 Verkabelung angeschlossen, so dass ein Datendurchsatz von 1000

Mbit erreicht wird. Das W-LAN Netz läuft seit dem Herbst 2022 stabil, so dass weitere Schritte folgen können. Im Dezember 2022 erfolgt die Erweiterung der Ausstattung der Rechner in den Unterrichtsräumen, so dass die mobilen Endgeräte an den Whiteboards gespiegelt werden können (AirServer).

Software

Mit Beginn der Eigenständigkeit des Gymnasiums Ottersberg (2008) wurde das Schulintranet IServ installiert und eingeführt. Im Jahr 2019 wurde der in die Jahre gekommene Server erneuert.

IServ bietet eine intuitiv bedienbare Arbeitsumgebung. Da die Schule eine große Institution mit häufig wechselnden Benutzergruppen ist, ist die Anforderung an eine Serverlösung komplex. Die Schuladministratoren erhalten Datensicherung und Softwareupdates automatisch jede Nacht ohne die Arbeitsplätze der Schule vor Ort verwalten zu müssen.

Aber IServ ermöglicht auch von zu Hause aus für die Schüler*innen und Lehrer den Austausch von Informationen.

Ein weiterer Vorteil ist, dass dies über einen kontrollierten Internetzugang erfolgt. Gegenüber anderen Server-Lösungen für Schulen ist IServ enorm stabil. Der Server für das Gymnasium Ottersberg steht innerhalb des Schulgebäudes. In der schulalltäglichen Praxis bedeutet dies, dass jede Datei die auf IServ aufgerufen oder gespeichert wird, innerhalb der Schule bleibt und somit nicht durch Internetverbindungen transportiert wird.

Speichern geht innerhalb des Schulnetzwerkes unabhängig von der Verbindung nach draußen immer rasant schnell.

Zur Kommunikation stehen den Schülern Chats und Foren zur Verfügung. Ein Klausurenmodul, das Verteilen und Einsammeln von Dateien, Email und Internetzugangskontrolle sind Standardfunktionen. Der Stunden- und Vertretungsplan ist jederzeit über das Modul Pläne einsehbar. Falls besondere Umstände ein Distanzlernen erforderlich machen, bietet das Aufgabenmodul eine gute Option Arbeitsergebnisse einzustellen.

Klausurplan, Raumbuchungssystem und Medienverwaltung sorgen für einen transparenten Informationsfluss und erleichtern die Koordination des Schullebens.

So bietet IServ zeitgemäße Kommunikationswege für den Schulalltag. Die Sammlung an Anwendungs- und Lernsoftware steht dem Administrator frei zur Verfügung. Im laufenden Betrieb werden die gewünschten Programme installiert und sind sofort einsatzfähig. Die Pflege der Programme übernimmt IServ. Das einmal installierte Programm aktualisiert sich automatisch, ohne dass der Schuladministrator aktiv werden muss. So sind alle Rechner immer auf dem neusten Stand.

Schulverwaltungsnetz

Losgelöst von der Lernplattform IServ läuft das Schulverwaltungsnetz. Die Schülerverwaltung sowie die Zeugniserstellung erfolgen über Sibank+. Der Stunden- und Vertretungsplan werden mit Untis gemacht. Zukünftig ist es wünschenswert, das Klassenbuch zu digitalisieren, damit zahlreiche Verwaltungsvorgänge effektiver gestaltet werden können und der Datenschutz verbessert wird.

Die nächsten Schritte

Die nächste Stufe zur Förderung der Medienkompetenz von Schüler*innen am Gymnasium Ottersberg ist die aufsteigende Einführung elternfinanzierter Tablets ab Jahrgang 7 mit Beginn des Schuljahres 23/24. Im Schuljahr 2026/27 werden dann die Jahrgänge 7 bis 10 mit elternfinanzierten Tablets ausgestattet sein.

Die Anschaffung des elektronischen Wörterbuchs und des Taschenrechners entfallen. Dieses Vorhaben orientiert sich an dem im Jahr 2016 von der Niedersächsischen Landesregierung beschlossenen Konzept „Medienkompetenz in Niedersachsen-Ziellinie 2020“. Darin wird u.a. das Ziel formuliert, dass „...alle Schülerinnen und Schüler weiterführender Schulen mit persönlichen, elternfinanzierten digitalen Endgeräten ausgestattet werden.“ (Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020, S.39). Die Übergänge an die umliegenden Oberstufen in den Landkreisen Verden und Rotenburg sowie an das Kooperations-Gymnasium Sottrum werden durch die Einführung elternfinanzierter Tablets als mobile Endgeräte vorbereitet, da an diesen Schulen ebenfalls Tablets eingeführt sind.

Die Einführung von Tablet-Klassen am Gymnasium Ottersberg und die zunehmende Bedeutung von Medienbildung und digitalem Lernen in den Fachcurricula erfordern eine sich stetig weiter entwickelnde technische Ausstattung der schulischen Infrastruktur.

Dies betrifft die Ausstattung der Räume mit Internetzugang und Projektionsmöglichkeiten in Form interaktiver Displays. Zukünftig muss dieser Standard in sämtlichen Räumen so erreicht werden, dass alle erforderlichen Endgeräte der Schüler*innen und Lehrkräfte eingebunden werden können.

Die Verwaltung der mobilen Endgeräte soll über das Mobile Device Management-System JAMF-School (MDM) innerhalb der Schule durch einen verantwortlichen Kollegen/eine Kollegin geschehen, so dass die Geräte auf gewinnbringende Weise in den Lernprozess eingebracht werden können und erforderliche Anpassungen effektiv umsetzbar sind.

Die schulische Administration der Geräte beinhaltet, dass die Installation von Apps ausschließlich durch die Schule erfolgt und private Apps durch Schüler*innen nicht eingerichtet werden können. Das MDM ermöglicht sowohl die Fokussierung der Arbeit mit den mobilen Endgeräten auf eingeschränkte Inhalte, die die Lehrkraft vornehmen kann, als auch den Einsatz der Geräte in Prüfungssituationen. Geplant für die Jahre 2023/24 und 2024/25 ist die Anschaffung weiterer Tablet-Koffer zur Nutzung im Unterricht in den Jg. 5 bis 10. Denn auch hier ist eine Implementierung der Medienkompetenzen, gekoppelt mit den inhaltsbezogenen Fachkompetenzen und den entsprechenden Methoden anzustreben.

Für diejenigen Jahrgänge 8-10, die noch nicht über elternfinanzierte digitale Endgeräte verfügen, ist vorübergehend die digitale Heft/Mappenführung auf privaten digitalen Endgeräten nach Absprache mit der einzelnen Lehrkraft gestattet.

3.3 Lernen mit Medien

3.3.1 Erwerb von Medienkompetenzen in den Jahrgangsstufen am Gymnasium Ottersberg

Die folgende vorläufige Auflistung zeigt, wie die im „Orientierungsrahmen Medienbildung“ geforderten medialen Kompetenzen in den Fachcurricula unserer Schule Eingang finden und im Unterricht umgesetzt werden. Die Fachkonferenzen werden die entsprechenden Kompetenzen in den Fachcurricula verankern und die erforderliche mediale Unterstützung feststellen, sodass diese auf den Tablets zur Verfügung gestellt werden kann.

Jahrgang	Fach/ Lernfeld	Inhalt	KMK_ Kompetenzbereich	Verwendete/ Erforderliche mediale Unterstützung
5	Mathematik		1.4 entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
6			5.4 wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen unter Anleitung an	
7			4.2 setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein	
8			4.4 erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge	
9			5.1 bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen	
10			5.5 finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt	
5	Englisch		5.3 wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus	
6			2.1 kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten	
7			1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab	
8			1.5 analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen 1.10 führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen	
9			2.1 verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht	
10			2.2 beteiligen sich an den gesellschaftlichen Diskursen und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation	
5	Deutsch		1.1 informieren sich unter Anleitung von Medien	
6			1.3 entwickeln erste Suchstrategien	
7			5.2 analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel	
8			2.3 präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge	
9			4.4 identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein	
10			2.3 berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen	
6	Fr/La/Sn		5.4 wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an	
7			2.3 präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge	
8			3.1 reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten	
9			3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt	

			und zur Präsentation 3.5 berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen	
10			3.5 berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen	
5	Biologie		1.2 beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen 1.4 entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
6			3.1 sammeln und führen verschiedene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen 3.2 planen und entwickeln und Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten 3.3 präsentieren, veröffentlichen und teilen die Medienprodukte 3.4 beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienprodukten 4.4 beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt	
7			1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen 1.2 analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse 1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten 1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab 5.1 reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft 3.3 reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien 3.4 nutzen digitale Werkzeuge (z.B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit	
8			1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen 1.2 analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse 1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten 1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab	
9			1.5 sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien	

			3.1 setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel unterschiedlich ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess	
10			1.1 führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch 3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation 3.5 berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen	
6	Physik		4.5 beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf die Umwelt	
7/8			3.5 hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkung auf Natur und Umwelt	
9/10			4.5 nutzen digitale Technologie zum Schutz von Natur und Umwelt	
6	Chemie		3.1 sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen 3.2 planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten 3.3 präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte 3.4 beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienprodukten	
7			1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen 1.2 analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse 1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten 1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab	
8			1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen 1.2 analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse 1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten 1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab	
9			1.5 sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien 3.1 setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess	
10			1.1 führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch 3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt	

			und zur Präsentation	
7	Kunst		4.2 setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein	
9			2.2 beteiligen sich an den gesellschaftlichen Diskursen und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation	
10			6.1 beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	
5	Re		1.4 entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
6			2.2 planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten	
7			5.2 analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel	
8			5.3 erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld	
9			3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation	
10			6.5 analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation	
5	WN		1.4 entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
6			2.2 planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten	
7			5.2 analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel	
8			5.3 erkenne die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld	
9			3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation	
10			6.5 analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation	
5	Erdkunde		1.1 informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien	
6			3.3 präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte	
7			1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen	
8			2.3 präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge	
9			1.1 führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch	
10			5.1 bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen	
8	Politik		1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen 1.2 analysieren relevante Quellen, bearbeiten Suchergebnisse 1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten 1.4 organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen	

		<p>1.5 analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten und Informationsquellen</p> <p>1.6 rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab</p> <p>2.1 passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an</p> <p>2.2 geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein</p> <p>3.1 können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten an</p> <p>3.2 verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter</p> <p>3.3 präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge</p> <p>3.4 definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten</p> <p>4.2 entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen</p> <p>4.6 hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt</p> <p>5.1 formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen</p> <p>5.2 setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein</p> <p>5.3 beurteilen die Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch</p>	
9		<p>1.2 interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch</p> <p>2.1 verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht</p> <p>3.1 setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess</p> <p>3.3 wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte</p> <p>3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation</p> <p>4.1 agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen</p>	

			<p>Umgebungen</p> <p>4.4 identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein</p> <p>4.5 nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt</p> <p>5.1 bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen</p> <p>6.1 beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen</p>	
10			<p>1.1 führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch</p> <p>1.5 sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</p> <p>2.2 beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation</p> <p>2.5 teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht</p> <p>5.2 beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen</p> <p>5.3 passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.</p> <p>5.5 finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt</p> <p>5.6 setzen Lösungsstrategien effektiv um</p> <p>6.2 bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel</p> <p>6.3 setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.</p> <p>6.4 analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte</p> <p>6.5 beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung</p> <p>6.6 beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien</p>	
5	Geschichte		<p>1.1 informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien</p> <p>1.4 entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten</p>	

			<p>Informationsquellen</p> <p>1.5 erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen</p> <p>1.6 speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar</p> <p>3.1 sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen</p> <p>3.2 planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten</p> <p>3.3 präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte</p>	
6			<p>1.2 beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen</p> <p>2.5 teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe)</p> <p>5.3 wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus</p>	
7			<p>1.1 recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen</p> <p>1.2 analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse</p> <p>1.3 analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten</p> <p>1.4 organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen</p> <p>1.5 analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen</p> <p>2.4 führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen</p> <p>3.3 präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge</p> <p>5.2 setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein</p>	
8			<p>6.1 reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft</p> <p>6.2 analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel</p>	
9			<p>1.2 interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch</p> <p>1.4 bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und</p>	

			<p>Suchergebnisse</p> <p>1.5 sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</p> <p>3.1 setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess</p> <p>3.3 wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte</p> <p>3.4 geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation</p> <p>5.1 bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen</p> <p>6.1 beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen</p> <p>6.2 bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel</p> <p>6.3 reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten)</p> <p>6.5 analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte</p> <p>6.6 beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung</p>	
10			1.1 führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch	

3.4 Leben mit Medien

Im Sinne eines sozialverträglichen Miteinanders zwischen allen Beteiligten an der Schule und zur Unterstützung für die Erziehungsberechtigten haben wir uns auf Regeln und Umgangsformen verständigt, die an dieser Stelle erläutert werden sollen.

3.4.1 Nutzung mobiler Endgeräte am Gymnasium Ottersberg

Die Nutzung mobiler Endgerät regeln Beschlüsse, Absprachen und Vereinbarungen auch außerhalb des Unterrichts. Eine Nutzungsordnung für diese Endgeräte wird im Schulhalbjahr 2022/23 ausgearbeitet. Sie ist dann von Schüler*innen und Eltern der Tablet-Klassen zu unterschreiben.

3.4.2 Smiley-Workshop

Bei **Smiley** handelt es sich um einen **Verein zur Förderung der Medienkompetenz e.V.**, welcher Schüler*innen sowie deren Eltern im Sinne der Medienerziehung in altersgerechten Workshops über

eine konstruktive Nutzung von Skype, WhatsApp, Instagram, ggf. Facebook etc. informiert. Der Verein stellt den Lehrkräften (u.a. nach einem Workshop) Materialien zur Verfügung, welche im Unterricht nachbereitet werden können, sodass die Schüler*innen an eine verantwortungsvolle Nutzung der digitalen Medien herangeführt werden. Die Schüler*innen können schließlich mithilfe der **Checkliste** zu Smiley [Abb. Nr. 3] überprüfen, welche Medienkompetenzen sie bereits erworben haben und in welchen Bereichen sie sich ggf. noch weiterführend informieren können. Diese Workshops sollen künftig an unserer Schule ein regelmäßiger und fester Bestandteil der Medienbildung sein.

3.5 Fortbildung der Lehrkräfte und Schüler*innen

3.5.1 Fortbildung der Lehrkräfte

Zum erfolgreichen Lehren, Lernen und Leben mit Medien in der Schule sind pädagogische, technische und soziale Kompetenzen erforderlich, die ständig den sich weiterentwickelnden Anforderungen angepasst werden müssen. Am Gymnasium werden regelmäßig schulinterne Fortbildungen für Lehrkräfte angeboten, die sich dem Umgang mit Tablets im Unterricht und weiteren Formen der digitalen Weiterbildung widmen. Insbesondere bei erstmaligem Einsatz erfolgt eine intensive Einführung. Neue Kolleg*innen erhalten bei Bedarf sowohl eine Einführung in IServ als auch eine Zusammenstellung mit unterstützenden Materialien für die im Unterricht notwendigen digitalen Basiskompetenzen. Zudem stehen den Lehrkräften für individuelle Probleme und Fragen unser Schulassistent sowie die medienverantwortlichen Lehrkräfte zur Verfügung.

Das Angebot schulinterner und -externer Fortbildungen ist dabei für die Lehrkräfte über das **Mitteilungsbuch** und andere Foren in IServ einsehbar.

Die Kolleg*innen haben bisher an drei grundlegenden Fortbildungen zur Tablet-Nutzung im Unterricht teilgenommen. Zwei Lehrkräfte nehmen in diesem Schuljahr 2022/23 an der Fortbildungsreihe zur Erlangung eines UDM-Zertifikates teil, die allen Lehrkräften angeboten worden ist. So wird für das Unterrichten mit Tablets künftig eine begleitende Expertise zur Verfügung stehen. Der Austausch mit dem Gymnasium Sottrum über den Einsatz von Tablets im Fachunterricht erfolgt in gemeinsamen Veranstaltungen. Eine Checkliste ‚Medienkompetenz‘ zur Selbstevaluation der Lehrkräfte wird geplant. Mithilfe dieser Übersicht können die Lehrkräfte ihren individuellen Stand hinsichtlich ihrer Kenntnisse im Bereich der Digitalisierung feststellen und ihren Fortbildungsbedarf einschätzen.

3.5.2 Fortbildung der Schüler*innen im Fach Medienkunde in Jg. 7 und in den AG' s

Auch die Schüler*innen der Jahrgänge 5 und 6 sollen zukünftig medial gebildet und geschult werden. So erhalten sie im Laufe des ersten Schulhalbjahres der Klasse 5 eine mehrstündige umfassende Einführung in IServ. Darüber hinaus gilt die mediale Schulung auch für die Jahrgänge 8-10. Die Arbeit mit den Tablet-Koffern stellt hier eine Möglichkeit dar. Für diejenigen Jahrgänge 8-10, die noch nicht über elternfinanzierte digitale Endgeräte verfügen, ist vorübergehend die digitale Heft/Mappenführung auf privaten digitalen Endgeräten nach Absprache mit der einzelnen Lehrkraft gestattet. Darüber hinaus ist es wünschenswert, das AG-Angebot dahingehend zu erweitern, den Umgang mit digitalen Werkzeugen zu schulen und die Schüler*innen mit den Grundlagen der Tablet-Software vertraut zu machen. Es könnte beispielsweise eine AG angeboten werden, in der

Schüler*innen als Scouts fungieren und Erklärvideos zur Bedienung des Tablets und zur Funktionsweise von Apps erstellen. Mit der verbindlichen Einführung von Tablet-Klassen in Jahrgang 7 erhalten die Schüler*innen im ersten Schulhalbjahr des Jg. 7 im Rahmen einer Doppelstunde pro Woche Unterricht im Fach Medienkunde. Dies ist über die Stundentafel als dritte Verfügungsstunde verankert und dient der technischen Einweisung in die Bedienung und den medienkritischen Umgang mit den digitalen Endgeräten. Hier spielt v.a. die Heranführung der Lernenden an die Verwendungsmöglichkeiten der diversen Lernapps eine signifikante Rolle, von denen hier nur eine Auswahl einiger relevanter Tools genannt sei:

- IServ als Kommunikations- und Organisationsplattform,
- Dateiverwaltung und Ablagesysteme
- Notiz- und Zeichenprogramme
- Anwendungen zur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation
- Digitale Wörterbücher
- Taschenrechner
- u.a.

3.6 Kommunikation / Information

Als verbindliche digitale Kommunikationsplattform für Schüler*innen und Kolleg*innen dient IServ. Hier können je nach Status Informationen über verschiedene Tools (z.B. interne und externe E-Mails, interner Messenger, Klassenarbeitsplan, Kalender, Mitteilungsbuch, Vertretungsplan, Termine, Dateiablage, Knowledge-Base als Archiv für nutzbringende Informationen, Aufgabenmodul, Umfragen, Tools für kollaboratives Arbeiten wie z.B. Texte, Zugang zu Mediotheken, Foren, Audio- oder Videokonferenzen, etc.) ausgetauscht werden. Damit einhergehend ist eine tägliche Einsichtnahme in IServ erforderlich.

Das Videokonferenzmodul hat insbesondere als valide Unterrichtsplattform und als adäquates Konferenztool für Lehrkräfte und Schüler*innen während der Pandemie enorm an Bedeutung hinzugewonnen.

Die Eltern werden dabei unterstützt, klassenweite Absprachen auch zur Nutzung sozialer Medien zu treffen. Die Verantwortung für die Mediennutzung außerhalb des Unterrichts verbleibt bei den Erziehungsberechtigten.

Konkrete Informationen rund um die Anschaffung der Tablets ab Klasse 7 werden rechtzeitig mit Anmeldung der Schüler*innen in Jg. 5 bekanntgegeben. Für die jetzigen Jahrgänge 6 und 5 finden Informationsveranstaltungen zu Beginn des zweiten Halbjahres in Jg. 6 statt.

Ein wesentliches Element der Arbeit mit dem Tablet ist die Gewährleistung, dass Schüler*innen sich während des Unterrichts auf fachliche Themen fokussieren. Dies gelingt z.B., indem der oder die Unterrichtende eine Klasse mit der Classroom-App den Unterricht digital ‚vorprogrammiert‘, sodass die Lernenden ausschließlich auf bestimmte Websites oder Apps gezielt zugreifen können, die für diesen Unterricht erforderlich sind.

Ein Visualisieren von Unterrichtsinhalten oder -resultaten lässt sich u.a. erreichen, indem ein Tablet mit einem digitalen Whiteboard oder dem Display über die Bildschirmsynchronisation verbunden wird und dort unmittelbar Zugriff auf die Inhalte ermöglicht wird oder diese ggf. gemeinsam mit der Lerngruppe verändert und bearbeitet werden können.

Am Gymnasium Ottersberg sollen folgende Regeln zum Umgang mit den Tablets gelten.

Tablet-Regeln am Gymnasium Ottersberg

1. An jeden Schultag ist das ausreichend aufgeladene Tablet mit zur Schule zu bringen.
2. In der großen Pause wird das Tablet geschlossen und flach auf dem Tisch oder im Rucksack aufbewahrt.
3. Während der Benutzung wird das Tablet möglichst flach auf den Tisch gelegt / gestellt.
4. Bluetooth, WLAN und AirDrop (für jeden) sind zu jedem Zeitpunkt in der Schule eingeschaltet.
5. Es dürfen keine Fotos / Videos von Personen ohne deren Einwilligung gemacht werden.
6. Während des Unterrichts darf der Datenaustausch nur für unterrichtliche Zwecke verwendet werden.
7. Das Tablet ist im Rucksack bzw. der Schultasche ordentlich zu verstauen und vorsichtig zu transportieren.

Diese Regeln dienen nicht nur einem zielgerichteten Einsatz der Geräte im Unterrichtsgeschehen, sondern auch dem Schutz der Privatsphäre von Schüler*innen und Lehrer*innen. Außerdem soll mithilfe dieser Regeln einer möglichen Beschädigung der wertigen Endgeräte vorgebeugt werden.

3.7 Einführung des digitalen Klassenbuches zum Schuljahr 2023/24

Die Verbesserung der Einhaltung Datenschutzrichtlinien und die Verbesserung schulinterner Abläufe ist das Ziel der geplanten Einführung des digitalen Klassenbuches zum Schuljahr 2023/24. Mithilfe eines digitalen Klassenbuches können Krankmeldungen durch die Eltern direkt per Mail statt wie bisher per Telefon getätigt werden. Eltern haben unter Beachtung der Datenschutzrichtlinien die Möglichkeit, die gestellten Hausaufgaben und Unterrichtsinhalte für einen bestimmten Zeitraum im Klassenbuch einzusehen, was hilfreich ist, wenn Kinder erkranken und Hausaufgaben und Unterrichtsinhalte nachzuholen sind. Elternbriefe und Abfragen an Eltern können von den Klassenlehrkräften effektiv durchgeführt werden. Für die Lehrkräfte sind die Fehlzeiten der Schüler*innen schnell zu erfassen und für die Zeugniserstellung zu nutzen.

3.8 Umsetzung des Datenschutzes

Das Gymnasium Ottersberg sieht sich verpflichtet, dem Datenschutz gerecht zu werden. IServ fungiert als datenschutzkonforme Organisations- und Kommunikationsplattform ebenso wie das digitale Klassenbuch, das nur den berechtigten Personen den für sie erforderlichen Zugriff ermöglicht. Bei der Umsetzung der Datenschutzrichtlinien unterstützt und berät uns die

Datenschutzbeauftragte/der Datenschutzbeauftragte des Gymnasiums Ottersberg.

3.9 Evaluation und Fortschreibung

Eine Evaluation und Fortschreibung des Medienkonzeptes vollzieht sich auf zwei verschiedenen Ebenen.

Die Fachkonferenzen evaluieren und aktualisieren auf der inhaltlichen Ebene die Vermittlung der Kompetenzen an die Schüler*innen durch die kontinuierliche Arbeit der Fachkonferenzen. Sie prüfen die Eignung der gewählten Umsetzung im Bereich der Medienbildung und nehmen bei Bedarf Aktualisierungen vor. Die pädagogische Grundausrichtung des schulischen Medienbildungskonzeptes, wie sie durch den Gesamtkonferenz- bzw. Schulvorstandsbeschluss festgelegt wird, bleibt dabei erhalten. Die Grundsätze der schulischen Medienbildung werden durch den Schulvorstand im Rahmen seiner Zuständigkeit der Schulentwicklung regelmäßig überprüft.

4. LITERATURVERZEICHNIS

[Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020](https://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept_Medienkompetenz_Niedersachsen_2016_06_24_.pdf) (2021), Presse- und Informationsstelle der Niedersächsischen Landesregierung, [online]

https://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept_Medienkompetenz_Niedersachsen_2016_06_24_.pdf

Niedersächsisches Kultusministerium (2020): Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule, [online]

https://www.nibis.de/uploads/nlq-proksza/Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf

5. ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Checkliste zur Smiley-Nachbearbeitung

Checkliste zur Smiley-Nachbearbeitung

Hake ab, was du schon beherrschst.

Medienkompetenzen	Dies kann ich schon umsetzen.	✓
Sicherheit meines Smartphones / Tablets	Ich verwende ein sicheres Passwort.	
Handy / Tablet sperren	Ich bin in der Lage, mein Handy gegen Missbrauch	

	durch andere zur sperren (Sperrbildschirm einrichten mithilfe sicheren Passworts, Fingerabdruckscanner eines Musters, Gesichtserkennung, PIN) und kenne die Vor- und Nachteile der einzelnen Sperrmechanismen.	
Regeln für die WhatsApp-Klassengruppe	Ich kenne die Regeln unserer WhatsApp Klassengruppe und wende sie an.	
Instagram – Account: Privatsphäreinstellungen	Ich bin in der Lage, meinen Instagram-Account auf privat umzustellen.	
WhatsApp – Privatsphäreinstellungen (Einstellungen / Account / Datenschutz)	Ich kenne die Möglichkeiten, welche WhatsApp in den Privatsphäreinstellungen bietet (Einstellungen / Account / Datenschutz) und kann diese entsprechend verändern.	
Spiele-Apps	Ich informiere mich über die Altersempfehlungen der USK für Apps im Play Store und Alterseinstufungen bei iTunes und beachte diese.	
Spiele-Apps	Ich kenne die Risiken von Inn-App-Käufen und weiß, dass im Laufe eines Spiels zusätzliche Kosten anfallen können.	